朝鮮のマスゲーム



朝鮮のマスゲーム



朝鮮・平壌・外国文出版社
チュチェ 91（2002）

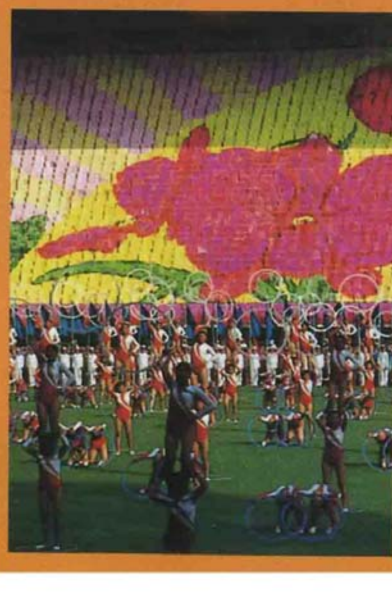


目　次




강성대국





作品と舞台



マスゲーム制作団副団長
人民スポーツマン金正浩



体　操

背　景



序にかえて

朝鮮マスゲーム制作団副団長・人民スポーツマンの金正浩は、朝鮮式マスゲームについてつぎのように述べている。

「抗日革命闘争の初期にあたる1930年、金日成主席によって創作、演出された『花体操』に起源をなす朝鮮の主体的マスゲームは、今日、数万の出場者からなる体操、背景、音楽という３大構成要素によって国と民族の歴史を語る思想的テーマを見事に表現している。

朝鮮のマスゲームは勝負を競う競技ではなく、出場者はもとより観衆にも喜びと満足、明日への希望とロマンを与えている。というのは、マスゲームのいずれの章節にも苦難や試練にめげず、勝利一路を歩んできた人々の大きな誇りと、明るい明日への確信がこもっているからである。

元来、体力向上を目的として出現したマスゲームが今日のようにスポーツ芸術作品となり、社会の発展を促す思想的なテーマによって、人々に強健な体力とともに健全な精神力をも培わせるようになったのは、朝鮮式マスゲームの功績だと言ってよいであろう。

1961 年 9 月 19 日、平壌の牡丹峰競技場（現在の金日成競技場）では、朝鮮式マスゲームの最初の作品『労働党時代』が上演されたが、それ以来数十年の間に数十編の作品が作られ、2000 年 10 月には、朝鮮の 20 世紀文芸復興の最後を飾る作品とされている大マスゲーム・芸術パフォーマンス『百戦百勝の朝鮮労働党』が上演された。

従来、ヨーロッパの一部の国で盛んにおこなわれたマスゲームは、出場者がムード音楽に合わせて簡単な体操や人間タワーづくりなど種々な造形運動をおこなう程度のものであった。したがって、そこでは体操隊形の調和よ



朝鮮式マスゲームの原型『労働党時代』の１シーン
（画報『朝鮮』1961 年 10 月号から転載）

りは、個人的な技巧を誇示する人気本位の動作が主となっていた。

　20 世紀中葉にはじまった朝鮮式マスゲームは、背景の導入によって構成要素と形式の面で従来のマスゲームとは異なる斬新な様相をもって発展するようになった。マスゲーム『労働党時代』の公演を転機として、その後、朝鮮では「マスゲーム」という外来語は使われなくなり、「チプタンチェジョ（集団体操）」と呼ばれるようになった。

　金正日（キムジョンイル）総書記がマスゲーム制作家たちとおこなった 1987 年４月 11 日の談話で指摘しているように、朝鮮式マスゲームは、高度の思想性と芸術性、スポーツ技巧が一つにとけあった総合的かつ大衆的な体操形式である。

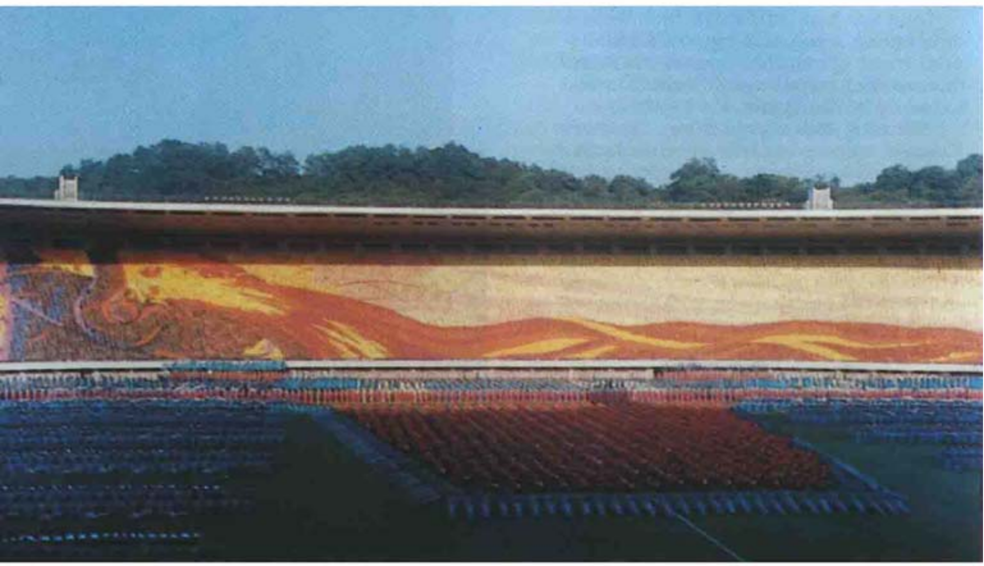
現在、公演中の大マスゲーム・芸術パフォーマンス『アリラン』からもうかがうことができるように、朝鮮式マスゲームは今後さらに新しい境地を開いていくことであろう。



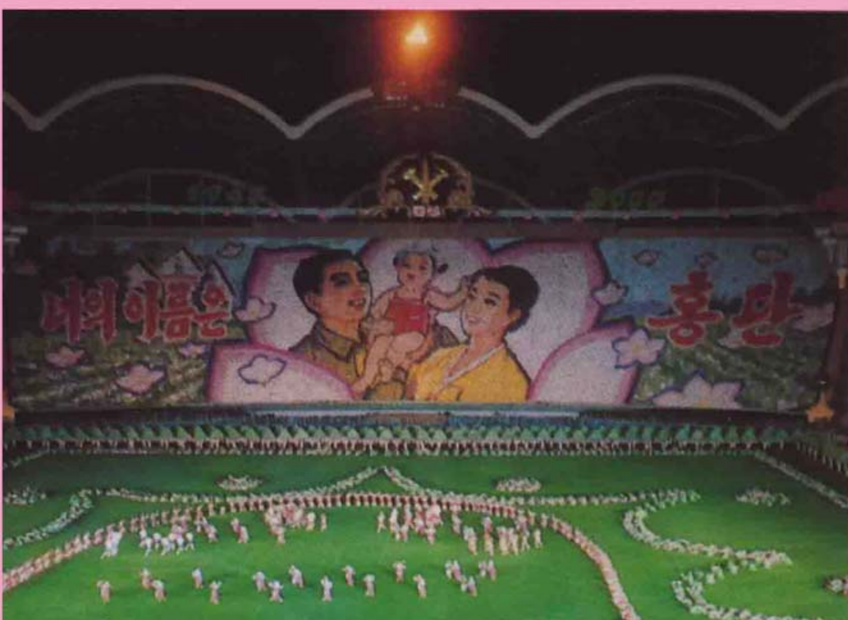
音楽はマスゲームの
3 大要素の一つ

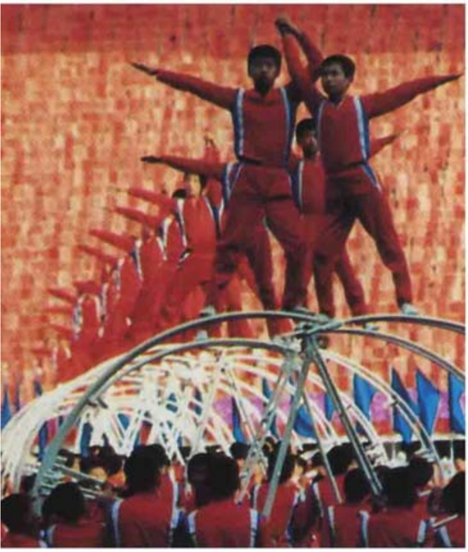


屋内のマスゲーム（上）と野外マスゲーム（下）



3 大要素からなる
朝鮮のマスゲーム





第１の要素―体操

体操はもっとも重要な表現手段

スポーツ芸術作品としての朝鮮式マスゲームでは、体操、背景、音楽のどの一つも欠かせないが、それらがすべて同格に位置付けられるのではない。朝鮮式マスゲームで体操はもっとも重要な表現手段である。
体操がその役割をりっぱに果たすためには、体操動作が多様でなければならない。溌剌とした気迫ある動作に満ちていてこそ、マスゲームはその真価を発揮する。徒手体操、旗体操、棒体操などの単純な体操からフープ、ボール、縄、棍棒などを巧みに操っておこなう新体操など、マスゲームの体操動作は数十に及んでいる。
体操で隊形と造形は体操動作に劣らず重要である。
隊形とは、体操手をグラウンドに一定の間隔と距離を定めて配列した状態を指し、造形とは、作品の思想的テーマを象徴する文字、絵、符号、徽章などを作ることを指すが、後者は本質上、複雑な変化をもって象徴化された隊形だと言える。

　作品のテーマにしたがって形成されるさまざまな隊形は、縦隊、横隊、斜線隊形、弧隊形、複合隊形などの変幻きわまりない組み合わせからなる。

　マスゲームでときおり見られる花籠や烽火の模様、「平和、友好」などの大文字は、すべて隊形の変化をもって造形されるのである。



　隊形と造形は、作品のテーマを象徴するものであるから、そこに創作上の意図が明確に表現され、しかも非反復の原則で類型化が排除されなければならない。

　隊形の変化過程もまた一定の技巧をもって、その動きの意味を明確に示しながらも迅速におこなわれ、動作の一致性が保たれなければならず、マスゲームのマスクとも言える入退場もユニークな形式と高度な隊形の変化を持ち、しかもその前後の場面とも調和を失わない考慮が払われなければならない。



台形グラフ作業

　台形グラフとは標識点をつけたグラウンドを観覧席の中心から見た形そのままに作図したものである。それは、隊形グラフ用紙上に具体的な作図をおこなうが、グラウンドが異なると作図も違ったものになる。グラフの作成はグラウンドの広さと出場者数、観覧席の中心から見た距離などを正確に見積もって距離と間隔を定め、体操手の配列を正確におこなうための基本的な作業である。







2000 年 10 月、大マスゲーム・芸術パフォーマンス『百戦百勝の朝鮮労働党』中の「試練の波」を制作した功労芸術家許正愛



功労スポーツマン金明順（特技はフープやボールなどの小道具を活用する体操作品の制作）

体操を舞踊化してはならない

マスゲームに体操固有の動作が少なく、舞踊動作が多くなると、それはもはやマスゲームではなく、集団舞踊である。

朝鮮式マスゲームの原型『労働党時代』をはじめ、これまでのすべてのマスゲームは、壮大なスペクタクルを展開しながらも、そのどれもが体操としての特性を正しく生かして作品のテーマを見事に表現している。しかしその創作過程には紆余曲折が多かった。

一部の制作者は、マスゲームの発展にともなって、その形式もあらためられなければならない、そのためには作品全般に芸術性が強く付与されなければならない、と主張した。かれらはマスゲームを芸術化するということで、グラウンドで出場者たちに大小の円を描きながらぐるぐる回らせたり、体操とは裏腹な説話形式の詩を導入したり、歌曲の持ち味を生かすべきだとして劇場でのように静かな演奏法をとりいれたり、また体操にふさわしくない仮装物を興味本位に登場させたりした。

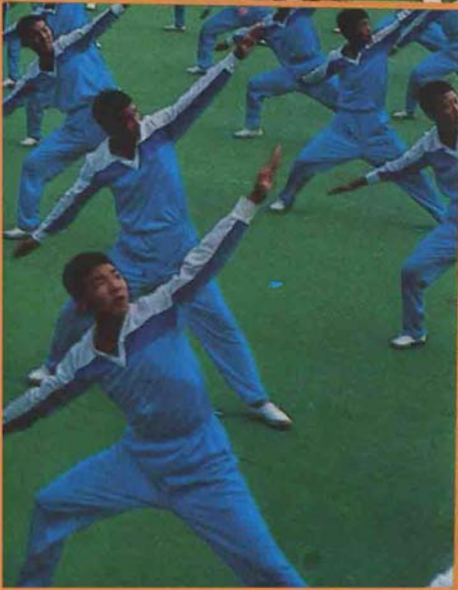
マスゲームの特徴としてはいろいろなものが挙げられようが、そのなかでも最大の特徴は、元気溌剌とした気迫ある体操動作をもって観衆に若さと力を与えることにあると言える。これを無視してマスゲームを「芸術化」するならば、マスゲームは迫力に欠け、本来の特徴を喪失するほかなくなる。

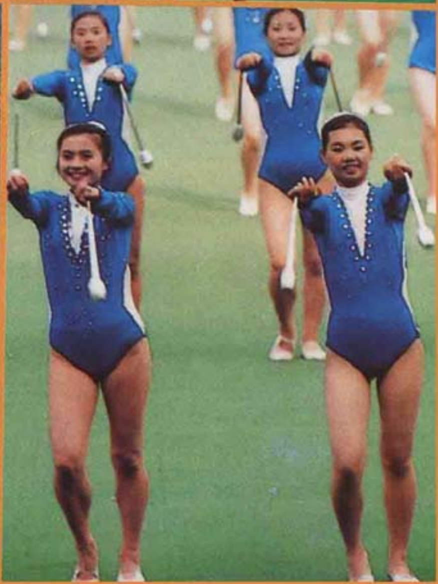
マスゲームの「芸術化」「舞踊化」を排して力にあふれた体操動作を多くとりいれ、背景と音楽も体操を生かすようにして表現すべきであるというのが、朝鮮式マスゲーム制作の原則である。とくに、青少年学生の背を伸ばし、身体の均整をとらせるようなすぐれた体操動作を多く作ることは重要な問題である。



マスゲームのエピローグを主に制作する功労スポーツマン呉春玉（エピローグの出場者数は 2 万～3 万名）







マスゲームは体操の特性を生かしながら内容を表現する



マスゲーム『朝鮮を輝かさん』(1997 年 2 月)における烽火体操

無上の幸運

平壌で開かれた第 6 回北南高位級会談（1992 年 2 月）に参加した南側代表は、平壌体育館で初めておこなわれた屋内マスゲームを観覧した。

首席代表　鄭元植

「あのすばらしさは何と言い表してよいか分かりません。公演にはすっかり魅せられました。それをどう表現してよいか形容のしようがありません。

公演を見ることができたことは無上の幸運です」

外交安保研究院院長　孔魯明

「子供たちの表情がみな幸福感にあふれています。あの子たちが本当に幸せでなかったら、あんなに明るい微笑が浮かぶでしょうか。

北の子供たちは国の王様だと言われていますが、その意味がある程度分かるような気がします。

きょう、りっぱな公演を見せていただき、ありがたく思っています」

スポークスマン　李東馥

「…公演が実にすばらしい。あの子たちはなんてあんなに可愛いんでしょうか。

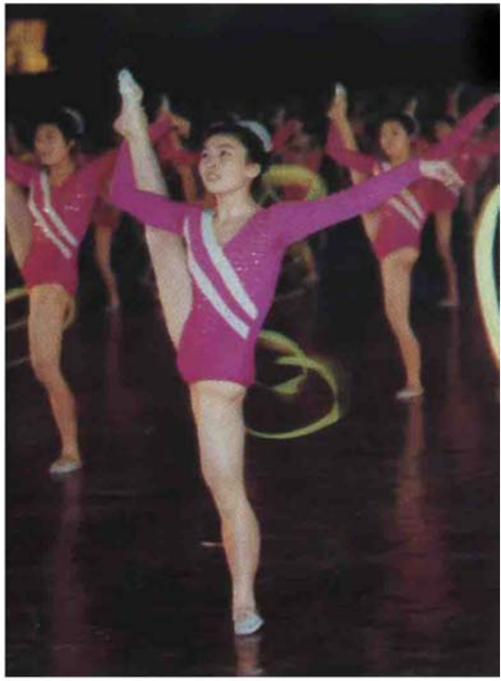
正直な話、南ではこんな公演はとてもできません。…あんな風につくることもできないし、あのように育てあげることもできません。

北側の代表が今日、私たちに向かって、北の姿をありのままに知るべきだ、マスゲームを見ずには北の正しい姿を知ることができない、と言われましたが、私は、われわれに見せようとしたその姿が、どのようなものであるかを知ることができました」

フリーライター　宋弼済

「本当にすばらしい。世界のどこにもないマスゲームです。サーカスとマスゲームで北は世界の王座を占めています」

体操の器材と衣装



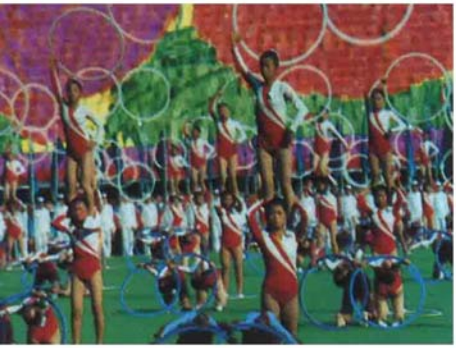
体操が作品の主役をりっぱに果たすようにすることは容易でない。徒手体操、新体操、器具体操など体操の形式を変え、隊形と造形をさまざまに変化させても、作品の膨大な内容を表現しなければならないだけに、体操動作や場面の反復を避けることは簡単な問題ではない。したがって、時代の要請と美感に合う新しい体操器材を工夫することは、マスゲームの形式をつねに斬新なものにするうえで重要なカギの一つである。

器材は、出場者がたやすく扱える棍棒、旗、フープ、ボール、縄などの小道具と多人数が共同で扱う鉄棒、平行棒、体操板、跳躍台、棒、弾力網、総合梯子などの重器材とに分けられ、それらは作品を生かすうえで効果的な役割を果たす。

いつだったか、棍棒に金紙を張って

大型器材の導入によって、体操の表現水準が高まった





フープはマスゲームで活用されている



一輪車は子供たちに特に喜ばれている。練習中の子供たち

黄金の穂波を表現した場面を作ったことがあったが、それは実に生き生きとして、観衆の深い感動を呼んだものである。

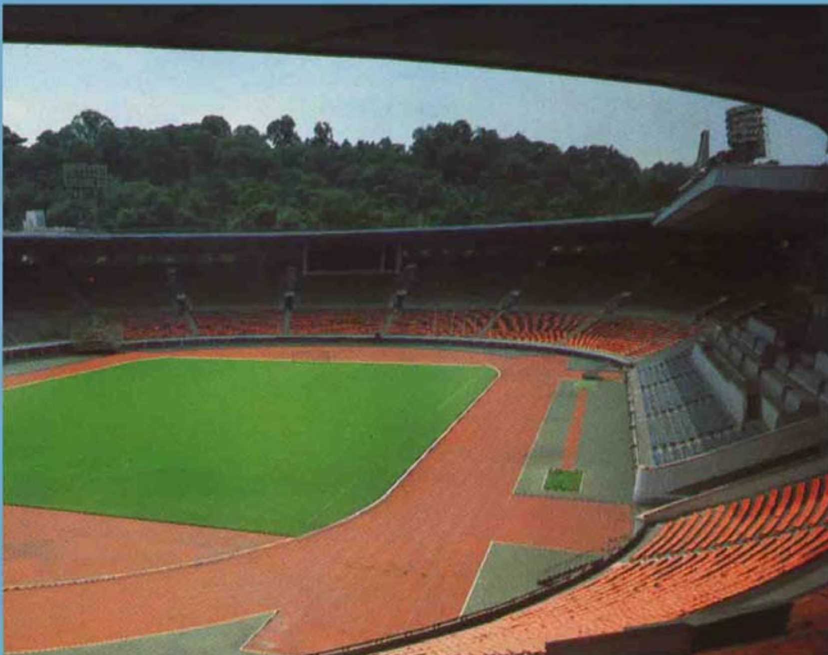
器材は、作品の内容を明確に表現し、体操の特性に合うスポーツ的なものとなるよう、またさまざまな技巧を十分に発揮できるように作られ、それはまた、出場者の体格にふさわしい大きさと重さを持ち、色や固さ、安全性なども十分に考慮される。

体操手の衣装は、器材とともにゲームのレベルを高める重要な手段の一つである。けれども、それが体操の特徴を無視するようなものになってはならない。衣装は体操を不便なくおこなえるように簡便で弾力があり、しかも作品の内容が生かされるように作られるべきである。

マスゲームの衣装は観衆の民族的情緒に合わせて作るべきである。自民族の色彩感にそぐわない衣装は、決して人々の興味をそそらないことを忘れてはならない。

体操隊形で広く使われる総合梯子





金日成競技場

金日成競技場は平壌の風光明媚な牡丹峰の麓にあり、以前は牡丹峰競技場と呼ばれていた。朝鮮式マスゲームの最初の作品『労働党時代』はここで公演された。

この競技場は、1960 年と 1977 年、1982 年の 3 回にわたって拡張工事がおこなわれた。

朝鮮では、国家の主要祝日にマスゲームをおこなうのが慣例であり、主として金日成競技場が使用されている。

金日成競技場の観覧席は 10 万で、すべての設備がりっぱに整っている。

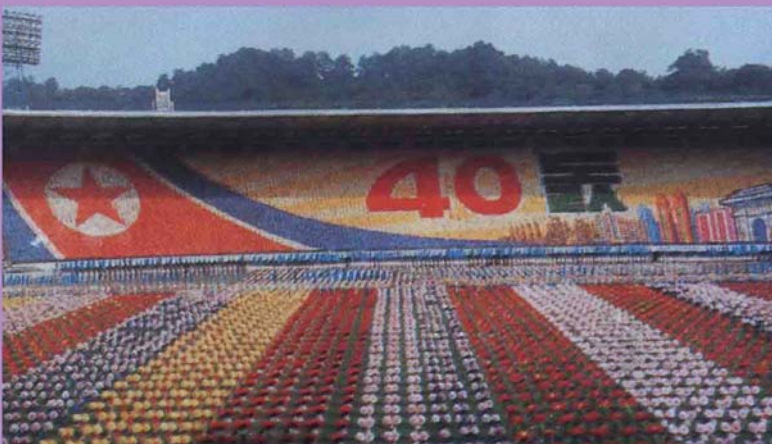
競技場のスタンドは傾斜がほどよくて、体操の観覧に適し、また観覧席から背景の絵や文字がよく見えるように設計されている。

以前はマスゲームがおこなわれるたびに、グラウンドにアンペラを敷いていたが、1977 年からは 1 万余㎡の人工芝が敷かれている。

金日成主席は生前、この競技場でたびたびマスゲームを観覧した。それで、朝鮮人民は金日成競技場と言えば金日成主席を思い、サッカーやバスケットボール、陸上競技などの競技よりもマスゲームを先に念頭に浮かべている。

旗幕隊

舞台の幕のような役割を果たすこの独立隊列は、出場者の入退場に際して出入り口の開閉やかれらの隠蔽を迅速かつ正確におこない、場面の変わり目に隙ができないようにしている。ここでは同時に、入場の控え場と入り口および退場区域における出退場者の指揮が正確におこなわれなければならない。



体操の面目が躍如とした作品

1988 年 9 月 9 日、朝鮮民主主義人民共和国創建慶祝マスゲーム『共和国が歩んできた 40 年』が公演された。

この日のマスゲームに出場した 5 万余の青少年とスタンドを埋めた観衆は歓喜にあふれていた。

プロローグと 8 章、エピローグからなるマスゲームは、朝鮮人民の自由と権利の真の擁護者である共和国の創建と自主、自立、自衛の強国への変貌を感銘深く描き出した一大スペクタクルであり、朝鮮人民の明日への意志と信念をうたい上げた賛歌であった。この作品が従来の作品と異なる特徴は、共和国の 40 年の歴史を生き生きと描き出したことであり、形式の体操化を貫き、スポーツとしての技巧を全般的に高める一方、内容もまた斬新かつユニークに表現していることである。さらに背景の絵や文字が大型化、象徴化され、また発光色紙や銀紙、金紙などの巧みな利用によって背景が高度に立体化され、音楽も吹奏楽に重点をおく荘重な演奏をおこなって、マスゲームの効果を引き立てた。こうしてマスゲーム『共和国が歩んできた 40 年』は実に見ごたえのある作品だとして観衆の絶賛を博した。



万景台は金日成主席の由緒深い生誕の地

金丸信を泣かせた

自由民主党訪朝代表団団長金丸信が平壌を訪れたときのことである。

日朝国交正常化を促すために訪朝したかれは、日程に従って万景台を訪れ、万景台学生少年宮殿などを見学したあと、マスゲーム『一心団結』を観覧した（1990年9月25日）。

マスゲームは一致団結した朝鮮人民の姿を見せるものであった。

5万の青少年学生が一糸乱れずさまざまな技巧を展開するマスゲームに見入っていたかれの頬が涙に濡れた。随員が隣に座っているのも感じていないかのようであった。涙はもっとも真実で、熱烈で純潔な言葉である。

鋭い政治感覚を持ちながらも、偏見と敵意をもって、朝鮮を近くも遠い国とみなしてきたかれだったが、マスゲームを見て態度が一変した。そのとき、かれはガイドにこう言った。

「実にすばらしい。世界のどの国でも見られないものを見せていただいた。

朝鮮の力がいかに強大であり、将来どんな飛躍を遂げるか予測すらできないほどだ。ここでは子供たちがあんなに元気溌剌として健全に育っているのだから、朝鮮の前途は洋々たるものだ」

金丸信は宿所に帰る車の中でも、また宿所に落ち着いてからも、マスゲームにすっかり魅せられた自分の気持ちを、副団長（元運輸相）に語った。

「この国はすごい国だ。恐れというものを知らない国だ。このような国とは仲良くしなければならない」



第７回世界陸上選手権大会女子マラソンの
金メダリスト鄭成玉を描写した背景

第２の要素―背景



マスゲームの背景制作チーム
（右端が功労芸術家崔明浩）

背景の出現は新境地の開拓

生活への要求がたえず高まるなかで、人間は不断にその創造物を改善し、新しいものを創造していく。マスゲームの場合も例外ではない。しかし、マスゲームをどのようにして人間の生活により密接な、親しみ深いものにならせるかということについては誰も明確な解答を与えることができなかった。
マスゲームの制作者たちは苦心の研究をつづけ、ついに背景という構成要素に思いついた。背景の導入によって、マスゲームは新しい装いをこらし、その内容が直感的に把握できる重要な手段を持つこ





背景に描き出された平壌市の諸建築物（上）及び民
族スポーツ「ブランコ」と「板飛び」（下）

とになった。演劇や歌劇における背景は劇的環境や状況を説明する役割を果たしているが、マスゲームの背景はその思想的テーマを直接表現しながら体操を際立たせる。背景の導入はマスゲームに巨歩の前進をもたらした。

大型スライドを自作して屋内
マスゲームの背景問題を解決
した背景制作チーム



背景づくり



背景の金日成花



金日成花（元インドネシア大統領スカルのが命名した花。1965 年 4 月）

背景はさまざまな絵や文字、それに立体的でリズミカルな動きをもって、体操や音楽では表現できない内容を説明あるいは補充して、マスゲームを一つの叙事詩的スペクタクルに作りあげる。背景の制作チームは、それを変化に富み、コントラストを際立たせることによって観衆を魅了することに主眼をおいた。体操をたんなる一つのまとまりとしてではなく、そこに現代朝鮮の歴史を反映させようというマスゲームにとって、これはゆるがせにできない問題であった。

今でこそマスゲームの背景は高いレベルに達し、絵画も遠く及ばないほどの絢爛たる絵巻と変幻自在な技巧を持って体操に輝きを加えているが、1950 年代はそうではなかった。

1955 年の解放記念日におこなわれたマスゲームの背景画帖（背景手の各人が持ち、その総合的な組み合わせによって背景ができあがる）は 10 余枚綴じのものにすぎず、それによってかたどられた背景は数個の文字が全部だった。それに当時、背景の図案はかなり粗雑なうえ、観覧席から見る背景は、大型ポスターの画面よりさして大きく見えなかった。

マスゲームの背景は、舞台の小型背景と違って、一度に数千人が出場する広いグラウンドの体操隊形と調和し、しかも変化がたえまないので、その絵や文字がどこからでも一目で見えるようにしなければならない。この問題を解決するため、制作チームは背景の大型化をはかった。
こうして背景に現れる文字はバックスタンド一杯に広がるようになり、観衆はそれを瞬時に読み、内容もはっきり把握できるようになった。一時、背景手の間隔を広く取って背景画帖の大きさを 2 倍に

したことがあった。そうすれば、画帖相互の継ぎ目がそれだけ少なくなり、背景の鮮明度が増すであろうと考えられた。しかし、それは主観にすぎなかった。

画帖が大きすぎると扱いにくくて、背景手の動作が鈍くなり、背景も粗作りになる。それに大きな画帖が 1 枚でもしくじると、すぐに目につくことになる。壁に大きなタイルを張ると小さなタイルを張ったときよりも、色合いがしっくりせず、全体的なつり合いもよく取れないのと同じである。この問題は、マスゲームの背景にふさわしい大きさの画帖を設定することによって解決された。

次に制作チームは、画面の立体化と象徴化によって作品の内容をよりよく伝えるようはからった。これは背景の表現水準を高める基本的な条件であった。

しかし、それですべての問題が解決されたわけではない。

最初から最後まで同じ一つの背景でくりひろげられるマスゲームは、人々の興味をひかないであろう。

背景の停止時間を短くして場面を連続的にかえていけば、歴史の流れや躍動する時代を生き生きと表現できることになる。

こうして数枚の画帖をもってスタートした背景は、1960 年代には 70 余枚、70 年代には 130 余枚、そして 2000 年には 170 余枚に増えた。

制作チームはまた、体操のダイナミックな動作によりふさわしい造形美とリズムを持たせるため、背景の変化に技巧をこらし、スピードを上げることに留意して、背景画帖の開け閉じにさまざまな方法を取り入れた。

以上のほかにも多くの問題が解決されて、マスゲームの背景は美しく魅惑的な世界をくりひろげることができるようになった。



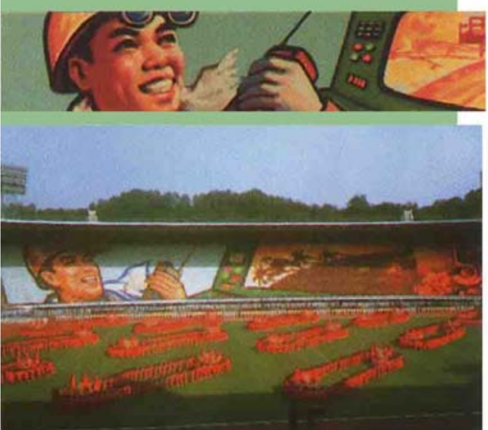
背景の金正日花



金正日花（日本の園芸家加茂元照が育種し命名した花。1988 年 2 月）



「栄えよ、わが祖国（上）と
「炉回り工の喜び」（下）



背景美術

背景美術には他の美術と異なる一連の特徴がある。それは動きのない一幅の絵によって成立する絵画美術とは異なり、不断に動き変化するモザイク式画面だということに根本的な特徴がある。即ち、それは万を越す背景手が、背景画帖を持って各自が表現練習をおこない、その後それらをつなぎ合わせて、全体的な背景画や文字を描き出すことにその特徴があるのである。しかも、それは全背景手が１枚の大画面を作るのであるから、他の美術作品とは比較にならないほどスケールの大きい画面となるのである。

それはまた、きわめて短い多くのシーンがつぎつぎに現れるため、観衆は一つのシーンをいつまでもみていることができない。

次に背景美術は、画面の大きさと色彩を先に決めておいて図を描くという特徴を持っている。

つまり調色によるのではなく、あらかじめ定められたいくつかの色をもって画面を描くので、そこでは高度の技量が美術家に求められるのである。

背景の小道具

背景美術チームは、小道具を使って背景の表現効果を高めている。例えば、紙または布製の蛇腹を適当な大きさに作り、これを伸縮させて花模様をかたどらせると、色のコントラストによって立体感を表す平面画とは比較にならないほど強い立体感を出すことができる。この小道具は、ある場面を際立たせる際に効果的である。例えば大文字のまわりにそれで花模様を作ってめぐらせると、大文字はさらに大きく浮き彫りにされるのである。

一般的に、小道具には小傘、布、ビニール、銀紙、金紙などが使われている。

小傘は、畳んだり開いたりすれば、きらめく星をかたどることができ、紐を連ねて波うつ海の上をカモメが飛んでいるように見せかけることもでき、テープに銀紙を張って噴水を表現することもできる。

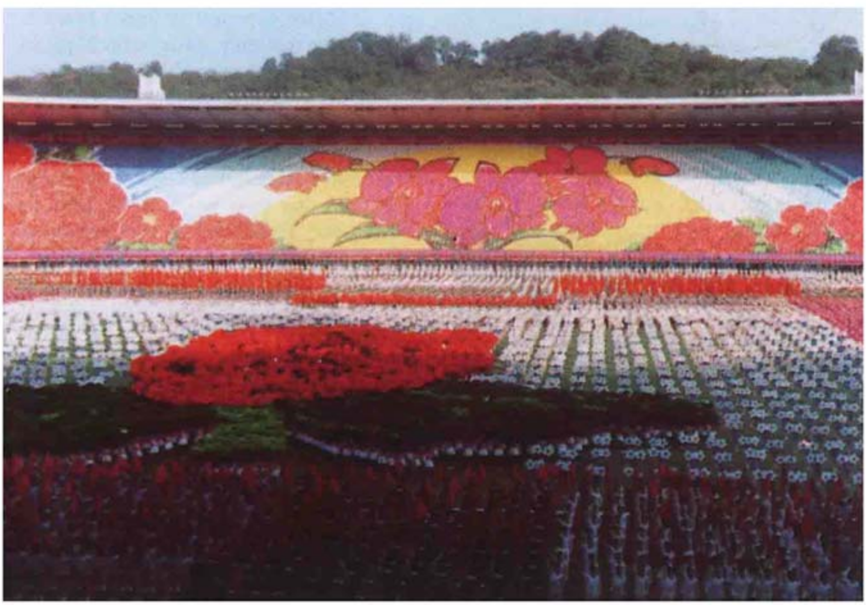
このように背景用小道具の適用範囲には限界がない。

とりわけ、もっとも重要な表現手段である背景画帖の表現力を高めるため、背景制作チームはつねにさまざまな工夫をこらしている。



蛇腹によるハトの描写

背景の描写は絵画のそれに勝るとも劣らない





背景の文字と絵は瞬間的に変化する。



マスゲームの開幕前に所属区域名を競って示威する背景（上）と背景手たち（下）



世界最大の絵画

背景の各シーンがそれぞれ 1 枚の絵だとすると、平面上の絵としては世界最大の絵だと言える。

背景は画帖をはじめ、いろいろな小道具によって作られるのであるが、そのすべてを歯車のようにかみ合わせて動かすのは人間であり、その困難な仕事が 13~15 歳の子供たちによって、立派にこなされている。かれらは放課後、専門家と教員の指導を受けて練習をおこなっているが、その熱意は非常に高い。一人ひとりの子供たちが自分の位置の重要さをよく心得、それに大きな愛着をいだいているからである。ここで少年団や青年同盟が果たす役割は大きい。

一定期間の基礎練習が終わり、隊列が編制され、座席が決まると、自分の座席に正しく座る練習、背景画帖を正確に揚げる練習、画帖の開閉練習、背景画面づくりの練習などをおこない、最後に総合練習をする。全員が一人の指揮のもとに時計のように正確に動くようになれば、背景は完成する。

高度の組織力と集中力、責任感を要するこの困難な動作を、朝鮮の子供たちは立派にやり遂げている。

背景の指揮と合図

背景の出場者全員が指揮と合図に習熟することは、背景の成否を左右する非常に重要な要請である。だから、指揮用の旗、ナンバー信号板などが、背景の位置からはっきり見えるようにしなければならない。

「ナンバー確認せよ！」「準備！」「いち、にい、さん」などの合図によって全体が迅速に動かなければならず、誰かが少しでもぼんやりしていると大変なことになる。



背景を指揮する功労芸術家金東一

背景のからくり

1989 年 7 月、平壌で非同盟諸国マスゲーム専門家の講習会が開かれていたある日のこと、背景図案拡大法の実習が終わりかけた頃、インドのマスゲーム専門家が立ち上がって質問した。

「体操の方は別に分からないことがありませんが、背景画帖が一瞬に開いたり、花が不意に目の前に現れたりするのはどうしても分かりません。機械仕掛けだとしか思えないのに、実際は人間がやっているというのですから、そのからくりを教えていただけませんか？」

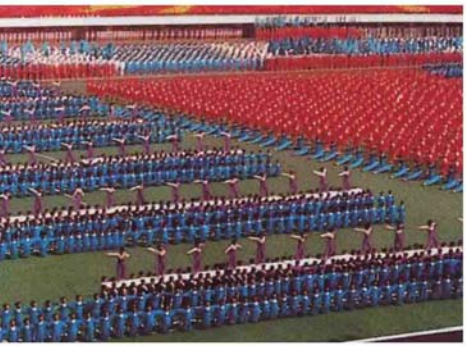
「それは大した秘密ではありません。この場でその動作をごらんに入れましょう」

講師はこう言って画帖と蛇腹の結合動作を実演してみせた。インドの専門家は手を叩いて喜び、背景の「からくり」を教えてもらったことに感謝の意を表した。これで自分も背景の設計ができると思ったのであろう。しかしその設計を実行するには、背景を構成する人間がいなければならないということを、かれは忘れていた。

背景を描出するには、百数十カットの順序配列番号と子番号まで持つ背景画帖を自由自在に扱い、同時に小道具も巧みに使いこなせる組織的で規律的な責任感の強い背景手が存在しなくてはならない。さもないと、マスゲームの背景は永遠の「秘密」として残るであろう。



体操のリズムは音楽に乗って



隊形の変化は音楽の指揮でおこなわれる

第３の要素―音楽

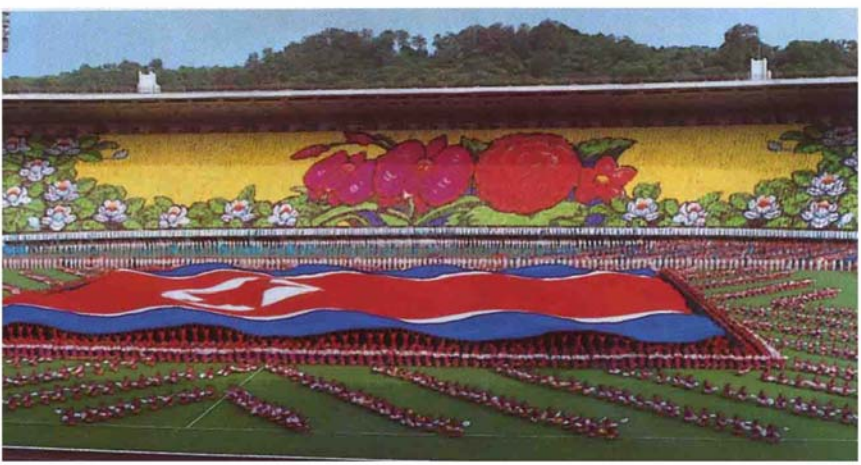
音楽は体操と背景とともに、マスゲームの３大構成要素の一つである。

マスゲームで大勢の出場者が、体操や隊形の変化を一糸乱れずおこなうのは、号令によってではなく、音楽によってである。

マスゲームの音楽は、体操や背景だけでは表現し難い思想的・情緒的感情を表現して、マスゲームのレベルを高める。体操が多種多様な動作や隊形の変化をもってその内容を伝えようとしても、体操そのものだけでは目的を果たせない。しかし音楽は、多様な芸術的言語と情緒の表現法を駆使して目的を果たすだけでなく、体操と背景を統一させる。それはまた、体操と背景のリズムや場面の変化を指揮し、それらが芸術的に一つの流れとなって動くよう、全体を調和させていく。このような意味で、音楽はマスゲームの総指揮者だと言える。

マスゲームでの音楽は、各場面の特性に合わせて編成される。したがって、音楽編成チームは作品の全般的思想はもとより、各章節の内容や体操そのものをし

音楽は体操と背景を一つに溶け合わせる



っかり把握し、それに適合する音楽を選択しなければならない。

マスゲームは深い思考と吟味を伴う鑑賞ではなく、直感による理解を前提とする観覧であるから、音楽は時代的性格の反映にとどまらず、観衆に親しまれている名曲をもって構成されなくてはならない。しかもこの場合、各章節のメロディーのコントラストに留意することが大切である。さもなければ、全般的なメロディーの流れが新味を失い、観衆の感興をそそらなくなる。だからマスゲームでは、舞踊におけるように先にメロディーを定め、それに合わせて動作を決めるのではなく、先に作られた体操動作を見て、それに合う音楽を構成し、編曲をおこなうことになる。

マスゲームの音楽は、マスゲームの特徴を生かす、力強く荘重な吹奏楽を基本にして演奏される。

マスゲーム初期の頃の音楽編成チームは、マスゲーム音楽の特性をしっかり把握できないまま選曲したものだが、いまでは、マスゲームの持ち味をはっきりわきまえたエキスパートとして活躍している。



マスゲームの音楽作品の検討（右から2番目が人民芸術家趙在善）



楽団はマスゲームの効果を高めるために努める

体操の号令法と音楽の強弱法

普通、力を入れるときは、「いち、にい、さん」と掛け声をかける場合が多い。ここで「いち、にい」は力を出す前の息を整える段階であり、「さん」という最後の掛け声に合わせて渾身の力を出すのである。ところが、音楽の場合は力の入れ方が強弱弱となって、体操の場合とは順序が逆になる。体操で最大の力をこめなければならない「さん」でメロディーの強さは弱になる。これではマスゲームと音楽は調子が合わなくなる。そこでマスゲームの作曲家は、メロディーに創意を加え、編曲も拍子が弱弱強となるように工夫している。また隊列の行進や力強い体操動作にメロディーを合わせるため、拍子の循環法則を無視して3拍子をすべて強くするようなこともしている。



マスゲーム楽団を指揮する功労芸術家韓基賛（上）と練習中の楽団（下）



マスゲーム音楽を演奏する楽団

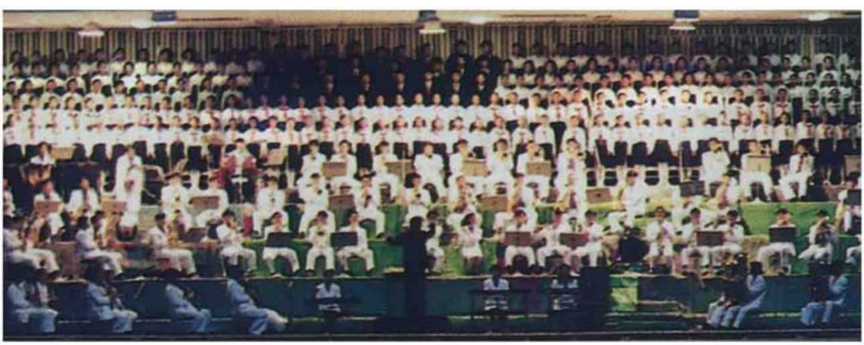
世界にただ一つのマスゲーム楽団

以前はマスゲーム制作団に専属の楽団というものがなく、マスゲームをおこなうとき、国家行事用の楽団の応援を受けていた。このようにマスゲームの演奏を臨時におこなう楽団の場合、内容も具体的に把握できないままメロディーを作り、編曲をおこなうので、演奏がしっくりせず、体操動作の場面が平凡なものになり、マスゲームの全般的思想や体操の特徴を十分に生かすことができなくなる。それでマスゲーム制作者たちはずいぶん頭を悩ましたものである。

しかし、以上のような欠点は、マスゲーム楽団の誕生によって解消された。

マスゲーム楽団は 1986 年 8 月に組織された。世界にはさまざまな名称を持つ楽団が数えきれないほどあるが、マスゲーム楽団というのは朝鮮にしかない。

専属楽団の誕生によって、マスゲームの制作者たちは台本の作成時から音楽の編成問題を正確に解決し、作品の全般的表現水準をいちだんと高めることができるようになった。





マスゲーム『先軍の旗を掲げて』(2002年2月)





屋内マスゲーム

1992 年、マスゲーム制作スタッフは 2 月 16 日（金正日総書記の誕生日）に際して屋内マスゲームを制作公開することにした。

当時はまだ、どの国でも屋内マスゲームをおこなった例がなかっただけに、いざ実行となると、障害が一通りでなかった。

最大の問題は背景であった。

制作スタッフは、平壌体育館に背景用スタンドを設けてみたが、観覧席からの距離が近いので、背景手の動作が目につき、それに床の上でおこなわれる体操との調和もうまくとれなかった。

論議の末、野外マスゲームの背景とは異なるスライド背景を導入することにした。ところが、これも言うほど易しいことではなかった。館内の広大なスクリーンに背景を映し出すには、六台の大型ス



屋内マスゲームの背景と体操





ライドがなければならないのだが、かれらには大型スライドが一台もなかった。

　次の問題は、マスゲームの規模と上演時間をどの程度にするかということであった。

　野外でのように数万名をもって体操をおこなうとなると、出場者の密度が高くなるので体操の動作が制限を受け、作品の内容を十分に表現できず、観衆に倦怠感を覚えさせる恐れがあった。そこで、体操チームを１万名内外とし、時間も 50 分程度におさえることにした。

　さらに、大型および重量器材をどうするかということも論議された。

　エピローグで使われるタワーのような大型器材は、屋内に持ち込むことができず、６角器材や円形器材のような重量物は、床モザイクを傷つける恐れがあった。

　そこで、体操形式を徒手体操や各種の新体操（フープ、棍棒、縄、ボールなどをもっておこなう体操）を主とし、それに軽量器材や鉄棒のような組立式器材を活用することにした。他方、作品の表現力を高めるため、曲芸体操の導入も試みた。

　このようにして、屋内マスゲームの難点が一つひとつ克服され、1992 年２月 16 日、平壌体育館で最初の屋内マスゲーム『永遠に党とともに』が公開された。

　翌年２月におこなわれた屋内マスゲーム『党とともに千万里』では、国産の大型スライドが使われ、それに電光花火、レーザー照明なども導入されて、マスゲームの効果がいちだんと高められた。

「満　　点」

1996 年 2 月 19 日、平壌体育館では、1 万余名の青少年が出場する屋内マスゲーム『将軍に従い赤旗を守ろう』が公開された。

慶祝章、プロローグをはじめ 7 章からなるこのマスゲームは、ひたすら金正日総書記に従って前進しようという朝鮮人民の信念と意志が一貫して反映され、特色ある技巧と相まって体操の持ち味が満喫できる最高の出来ばえであった。

力強い旗体操、洗練された曲芸体操、見事な隊形と造形などは目を見張らせるものがあった。

さらに全 102 枚のスライドは立体的かつ流動的な映像を展開して、スライド背景の新境地を開いた。

吹奏楽は力強い 20 余の名曲をもって、マスゲームの思想性と芸術性をいかんなく発揮した。

このマスゲームは「満点」の高評をえた。

プロレス王者の願い

日本スポーツ平和党党首・参議院議員・新日本プロレス協会会長の猪木寛治（アントニオ猪木）は、1950 年代～1960 年代初、世界プロレス界の人気を独占していた力道山（本名金信洛）の弟子である。

力道山は世界プロレス・リーグ戦で連続 5 回選手権を、国際プロレス強者タイトルを 6 年間保持した世界プロレス界の「帝王」であった。

猪木寛治も世界のプロレス界で頭角を現し、プロレス王者として登場した。

かれは引退試合を恩師力道山の母国朝鮮でおこなった。引退試合に先立ち、日本観光視察団を伴って平壌を訪れた猪木は、1995 年 2 月、屋内マスゲーム『とわに高くいただこう』を観覧した。

公演終了後、その場で深い思いにとらわれていたかれは、マスゲームにどれほどの人数が参加したのか、とガイドにたずねた。1 万名ほどだという返答を聞いたかれは随員に、1 万名が日本で公演する場合の費用を計算させた。概算した結果は法外なものであった。

かれは、2，000 名程度ならば可能だと見て、日本で 6 か月間公演してもらえないだろうか、と朝鮮側に申し入れた。

このような希望は猪木独りに限らず、朝鮮のマスゲームを見た多くの外国人からもしばしば聞かされている。



平壌体育館の夜景

平壌体育館

平壌普通江畔の千里馬通りに位置する平壌体育館は、1973 年 4 月 8 日に竣工した。延べ坪約 7 万㎡、傾斜屋根を持つ建物の前面の高さ 42.5 m。観覧席は４階からなり、収容能力２万名、床面積約 4，600 ㎡。

広い床の一方に壇があるが、これは集会時には幹部席となり、スポーツ競技では観覧席としても使われる。

体育館のあたりは、民族的建築様式の人民文化宮殿、ヘルス・センター蒼光院、アイススケート・リンク、清流館、70ｍの高さまで吹き上げる噴水、広々とした緑地、数十の装飾街灯などがあり、総体的に蒼光通りや千里馬通りのモダンな建物とよく調和している。

平壌体育館では屋内マスゲーム、スポーツ競技、大会など多彩な催しがおこなわれている。

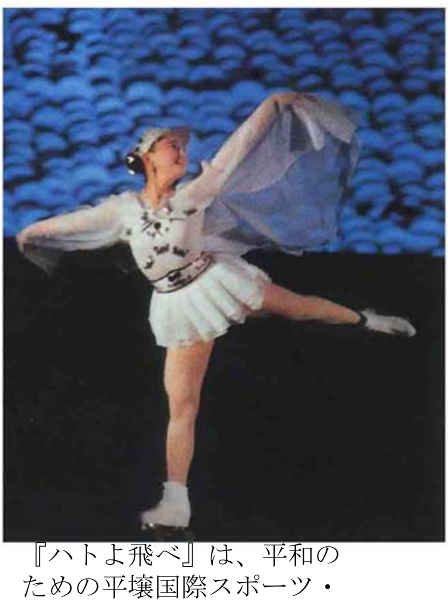
マスゲームの制作と
そのシステム





大マスゲーム・芸術パフォーマンス
『百戦百勝の朝鮮労働党』の１シーン

「ファンタジーの創造者」



『ハトよ飛べ』は、平和のための平壌国際スポーツ・文化フェスティバル（1995 年４月）で高い評価を得た

朝鮮でマスゲームは、1950 年代の中頃から、主要記念日に際して平壌や地方都市で広くおこなわれたが、1970 年代までは常設的な制作スタッフを持っていなかった。

それで、マスゲームを企画するたびに、大学や高等中学校の体育教員と美術家、音楽家で臨時にスタッフを組んだものである。

マスゲームが毎年のようにおこなわれているにもかかわらず、いつも臨時編成のスタッフをもって制作していては、作品の特性を際立たせることができず、質の向上も期待できなかった。

こうして、1971 年 11 月、マスゲーム制作団が組織される運びとなった。

制作団は新しいマスゲーム作品を作って全国に普及し、マスゲームの発展に尽くすことを使命としている。本部は平壌市牡丹峰区域仁興洞の７階建ておよび３

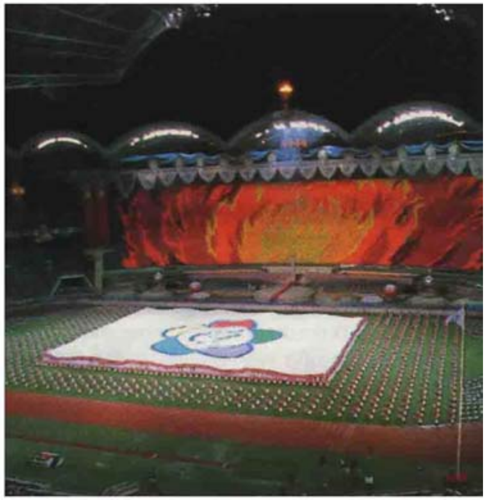
階建ての建物にある。

制作団内には、演出、体操、背景、音楽の各部署があり、マスゲーム用の衣装や器材なども十分に具備している。

制作団の発足後、数十編の作品が作られ、その上演回数は、現在まで 880 余回に及んでいる。

制作団はマスゲームの指導を希望する国々にコーチを送っている。

朝鮮だけでしか見られないマスゲームを作り出しているこの制作団のことを、ロシアの『イタル・タス』通信（2001 年 9 月 29 日）は、「ファンタジーの創造者」と評した。



第 13 回世界青年学生祭典の開幕セレモニーはマスゲームで彩られた

総演出編集

マスゲームの表現水準を高めるためには、総演出編集を立派におこなわなければならない。マスゲームの内容が時代の美感に即して立派に作られ、それに体操や背景、音楽がいくらよくできていても、総演出編集に欠点があっては、マスゲームはその真価を十分に発揮できないのである。

総演出編集でなによりも大切なことは、マスゲームの各場面が強いコントラストをなすようにすることである。さもないと、強調すべき点が曖昧になって、形式の反復を免れることができず、作品の質は低下するほかない。

総演出編集では、体操と背景、音楽の有機的結合にも細心の注意を払わなければならない。もし、3 者が一つにとけあわず、そこにぎくしゃくしたものがあれば、ゲームと観衆の息が合わなくなる。そこで総演出では、どの場面では体操のテクニックを高め、またどの場面では背景に観衆の視線を集めるかといったプランを正確に立てるべきである。

また、音楽の編成でも体操と背景の持ち味を生かしつつ、各章節の変化が滑らかにおこなわれるよう、細心の注意を払わなければならない。

総演出編集では、マスゲームで何を見せ、観衆の心をとらえるにはどの部分を強調すべきかなど、具体的な案を立てるわけであるが、そうした過程がほかならぬマスゲームの制作過程である。

青少年体育学校

数万名が出場するマスゲームで、体操手の質の問題はきわめて重要である。熟練した体操手が多ければ多いほど、作品はより立派なものになる。

ところで、1970 年代までは、諸スポーツ団体と大学および中学のすぐれた体操選手 150 名程度を重点配置して体操の質を高めるようはからったが、それはあくまでも臨時的な措置にすぎなかった。

この問題を抜本的に解決するため、マスゲーム制作団に付属青少年体育学校（1983 年 1 月 28 日）を設ける措置が取られた。

この学校では、人民学校 1 年生から中学校６年生までの体操に素質のある少年少女が課外教育を受けている。課目は機械体操、新体操、曲芸体操などで、制作団の制作家と 26 名の教員が指導にあたっている。

この学校では、1,500 余名の少年少女が学んでいるが、マスゲームで果たすかれらの役割は大きい。かれらの水準は専門の体操選手に劣らず、希望によって体育大学やスポーツ団体などに入って、才能をひきつづき伸ばしている。

青少年体育学校は牡丹峰の山麓にあるので、実技教育では、設備が充実している金日成競技場を存分に利用することができる。実際、放課後、競技場へ行くと、体操の練習に余念のない少年少女を見ることができる。



マスゲームは諸地方都市でも

マスゲームの大衆化

朝鮮でマスゲームは、1950 年代の半ば頃から各地方でも広くおこなわれるようになった。

各地で多くのマスゲーム作品が制作、上演されたが、1960 年代におこなわれた公演を見ると、およそつぎの通りである。

1961 年 5 月、『勝利者の祝日』（咸興市）、1962 年 9 月、『輝く祖国』（清津市）、1963 年 8 月、『労働党の旗のもとに』（恵山市）、1964 年 5 月、『将子江畔の新しい歌』（江界市）。

これらの作品はいずれも、千里馬を駆る勢いで自分たちの郷土をめざましく発展させた誇りをうたいあげている。地方都市におけるマスゲームは、概して 1 万 5,000 名の規模でおこなわれてきた。

1973 年 9 月、南浦（ナムポ）市では『明るい日ざしのもとに花咲く平安南道』が 3 万 2，000 余名の青少年学生によって上演された。作品はプロローグと七つの章、エピローグからなり、地方のマスゲームとしては規模が最大であった。このようにマスゲームが大衆化し、首都以外でも広くおこなわれるようになったのは、その拠点が立派に整っていたからである。マスゲーム大衆化の拠点は学校である。

マスゲームの出場者は主に人民学校と中学の児童生徒である。かれらは放課後、自校で教員の指導のもと隊列運動、基礎動作練習、校別隊形変化練習などをおこなう。章筋別練習は各校の子供たちが一か所に集まっておこなう通しの練習である。そのあと総合練習と続く。練習は指導教員の掛け声にあわせておこなわれるが、子供たちは自校の名誉を傷つけまいと、強い競争心をもって練習に励んでいる。隊列を編成する際は、より規律のある、レベルの高い学校が体操と背景の中央に配置される。

各校では、学習とマスゲーム、生活の面で模範的な少年少女を登録し、校名とともに後代に伝えていく。だからかれらは、自分が出場したマスゲームのことを生涯忘れないでいるのである。



1962 年 9 月清津市でおこなわれたマスゲーム『輝くわが祖国』



1964 年 9 月新義州市でおこなわれたマスゲーム『絹の国』

メーデーに際しておこなわれた江界市のマスゲーム『将子江畔の新しい歌』(1964 年)





大マスゲーム・芸術パフォーマンスの
舞台メーデー・スタジアムの夜景

国の後援のもとに

総合的なスポーツ形式としてのマスゲームには莫大な費用がかけられている。

例えば、1988 年 9 月におこなわれたマスゲームでは、26 種３万 6,000 余着の衣装、39 種８万 4,000 余の器材、220 万枚（数十 t）の色紙が使われた。それに器材や出場者の運賃、間食費なども大変なものである。

それで、外国では朝鮮式マスゲームを導入しても、規模を大きくすることができないのが実情である。

しかし、それでは思想・芸術性の高いマスゲームを制作し、発展させることが困難になる。ところが朝鮮では、マスゲームに国家的な関心をふりむけ、器材や衣装、色紙などの専門工場を運営して、原料、資材を全面的に提供しており、同時に既製の器材や衣装の活用にも深い注意を払っている。

このように国の援助があるからこそ、朝鮮のマスゲームはつねに高いレベルを保ち、不断に発展しているのである。



マスゲームの出場者に豆乳
もあてがわれている

マスゲームの
国際交流と協力



親善の体育使節

朝鮮のマスゲーム制作団は、世界の国々からやってくる実習生をあたたかく迎え入れ、また各国にコーチを送って、マスゲームの制作を懇切に指導しているが、現在までその数は 48 か国、94 回に及んでいる。

1989 年 1 月、朝鮮のコーチはアンゴラで第 1 回文化フェスティバルの開閉幕行事としておこなわれたマスゲームを指導して大きな成功をおさめたが、これには、3,400 名の背景手を含めて、8,000 余名の青少年学生が出場した。

また、1990 年 3 月 21 日、ナミビアの首都ヴィンドフークで、独立記念行事の一環として朝鮮人コーチの指導したマスゲーム『ナミビア独立万歳！』が、サン・ヌジョマ大統領をはじめ国家指導者、3,000 余の外国人、10 万の市民の前で上演された。

1997 年 10 月、中国でおこなわれた第 8 回全国体育運動大会閉幕行事でも、朝鮮人コーチがマスゲームの背景を指導した。また、1999 年 6 月、大連市でおこなわれたマスゲーム『偉大な瞬間』の制作に朝鮮人コーチが参加した。

さらに、2001 年 5 月、北京市でおこなわれたマスゲーム『ようこそ 21』中の「活力——清新な北京」を、朝鮮人コーチが制作、指導した。

総演出者陳維亜は、「この作品は、アメリカやオーストラリアでも作ることができない、非常にレベルの高い作品です。このようにすばらしい作品は朝鮮の専門家しか作れません」と語った。
第 21 回ユニバーシアード（国際大学スポーツ大会）が閉幕した 8 月 22 日、『ようこそ 21』は、成功裏に上演された。



『繁栄するナイジェリア』の 1 シーン



朝鮮のマスゲーム専門家は、ガイアナでマスゲームの制作を助けた



『ようこそ 21』（2001 年 8 月北京）の 1 シーン

マスゲーム『繁栄するナイジェリア』

1996 年 10 月、アフリカの西部ギニア湾に面したナイジェリア連邦共和国の首都アブジャで、マスゲーム『繁栄するナイジェリア』が上演されたときのことである。

朝鮮人コーチの指導のもとに作られたマスゲームの第 3 章「富強なナイジェリアのために」で、民族文化建設の成果を誇る場面が展開されていたとき、グラウンドでは、元気のよい体操がくりひろげられ、背景ではサッカー選手の蹴ったボールが弧を描いてゴールを決め、ついで 4 対 3 という得点数が映し出された。

観衆は欣喜雀躍し、上着や持ち物を放り上げ、グラウンドにまで飛び出して、体操手と一緒になって踊りまわった。

この突発的な出来事に朝鮮人コーチたちはぼうぜんとした。それもそのはずで、この日のマスゲームは、大統領の指示で、これ一つに絞られた独立記念行事であったからである。しかし、そうした騒ぎはすぐにおさまり、マスゲームはスムーズに進んで、記念行事は成功裏に幕を閉じた。

行事が終わったあと、デューゼジョン第 4 女子中学校の教員ワハブラワルは、子供たちの練習を指導した自分も、今日のマスゲームにはまったく感嘆したと言い、こう続けた。

「マスゲームはナイジェリアの歴史に波紋を起こした今一つの大慶事です。アトランタオリンピックでわが国のサッカーが世界にセンセーションを起こしましたが、今日のマスゲームはそれに劣らず私たちに大きな喜びをもたらしました。ナイジェリアに第 2 度目の大慶事をもたらすよう、有能な専門家を送ってŊ　–↑　金正日総書記に最大の栄誉と感謝を捧げます」と、興奮して語った。

記念行事が大成功をおさめたことで誰よりも喜んだのは、大統領をはじめ政府の指導者たちであった。

ナイジェリア政府は、翌年の独立記念行事と翌々年の重要行事でも、マスゲームを指導してくれるよう要望した。

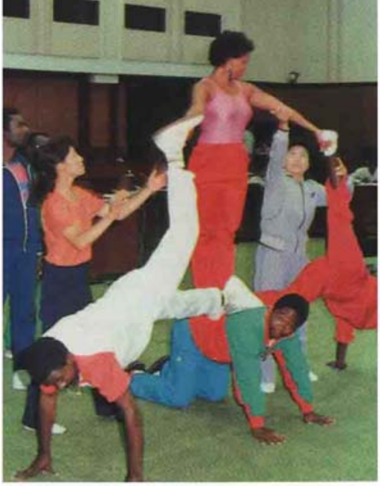
マスゲームの国際講習

外国の友人たち、とりわけスポーツ専門家は、朝鮮のマスゲームを観覧し、またその技術を学ぶため、観覧団、見学団、実習団などを組んで朝鮮を訪れている。

アフリカのある国の見学団は、多くのことを学んだと前置きし、骨が折れようが、マスゲーム専門家のための講習会を開いていただけないだろうかと申し入れた。このような希望は、かれらだけのことではなかった。



背景画帖の色紙張り法を教わる外国人たち



人民文化宮殿（平壌）における
体操講習会

朝鮮政府はかれらの要請を容れて、講習会をおこなうことにした。

1989 年 7 月 18 日～30 日、平壌では、非同盟諸国マスゲーム専門家のための第 1 回講習会が開かれた。

講習生たちは、実に多くのことを学んだ、実技の参観や経験の交換などを通して知識をいっそう深めることができた、と言って喜び、金正日総書記に感謝を捧げた。

第 2 回講習会は、1992 年 4 月におこなわれた。

想像を絶する芸術の極致

ここでは、2000 年 10 月 10 日の朝鮮労働党創立記念日に際しておこなわれた大マスゲーム・芸術パフォーマンス『百戦百勝の朝鮮労働党』を見た外国人の反響を一部紹介する）

「思想的、精神的、組織的に一致団結した朝鮮人民の偉力と領袖の偉大さを集約的に示す作品だ。あたかも天の配剤でもあるかのような神秘さであった」（中国人民解放軍副総参謀長郭伯雄）

「平壌でのみこのような観覧をすることができる。このマスゲームは世界のどの国もまねることができない。これは、朝鮮人だけしか作れない想像を絶する芸術の極致だ」（ドイツ・ボン大学のオーケストラ演奏家ドミニク・ビルホッフ）

「驚嘆すべき公演だ。私はすっかり魅せられた。これはのちの世まで伝承されるべき貴国の歴史的かつ民族的な財宝だ。アメリカでは、このようにすぐれた公演は絶対に見られない」（米国務省東アジア太平洋担当次官補ステンリー・ロス）

「恍惚きわまりない…公演に私は魂を奪われた。芸術の極致だ。このようなマスゲームは、朝鮮でだけしか作れない」（駐朝スウェーデン・インターライト協同事務所調整官エリク）

「このように驚くべき、すぐれた公演を見るのは初めてだ。今後、どこへ行っても、二度と見ることができないであろう。人民が一致団結していなければ、このように立派なものは作れない」（米国務省秘書室長ショーカス）



大マスゲーム・芸術
パフォーマンス『アリラン』







盛況を博している大マスゲーム・芸術パフォーマンス『アリラン』〔注〕は、その題名が語っているように、民族的色彩が濃く、また、マスゲームと芸術を組み合わせるという新趣向をもって、新しい世紀にふさわしく発展させた作品であって、朝鮮のスポーツと芸術の明日の姿を象徴している。

〔注〕　歌『アリラン』がいつ作られたかは明らかでないが、国内でもっとも広く歌われてきた口伝民謡の一つで、そこには『西道アリラン』『永川アリラン』『密陽アリラン』など古い『アリラン』もあれば、『新アリラン』『長いアリラン』のような亡国の悲運を嘆いた 20 世紀初期の『アリラン』もある。

『アリラン』は、テーマと内容がそれぞれ異なっていても、朝鮮人民の生活がリアルに反映されており、誰もがたやすく歌える大衆性とともに、芸術的格調の高さによって、世界の名曲の一つに数えられている。

今日、世界で広く歌われている『アリラン』は、1926 年に作られたサイレント映画『アリラン』の主題歌『新調アリラン』である。

大マスゲーム・芸術パフォーマンス『アリラン』は、朝鮮人の情緒と魂、民族の歴史がこもる歌『アリラン』を基調とし、そこに朝鮮のかずかずの名曲とマスゲーム、舞踊、サーカスなど各種の形式が組み合わされて展開されている。

作品の各章では、すぎし日、悲惨な生活のなかで涙の『アリラン』を歌っていた朝鮮民族が、こんにちは幸福の『アリラン』を歌って喜びにひたり、ひいては、やがて強盛大国を築き上げ、勝利の『アリラン』を高らかにに歌うであろう、朝鮮民族の明

日への意志が表現されている。

第 1 章「アリラン民族」では、歌『アリラン』とともに生き、アリラン峠を越えて民族の尊厳をとり戻すためにたたかってきた朝鮮民族の歴史を芸術的に展開している。

第 2 章「先軍アリラン」は、20 世紀についで 21 世紀にも『アリラン』を歌いながら民族の尊厳を輝かせている朝鮮の現実を格調高く歌いあげている。

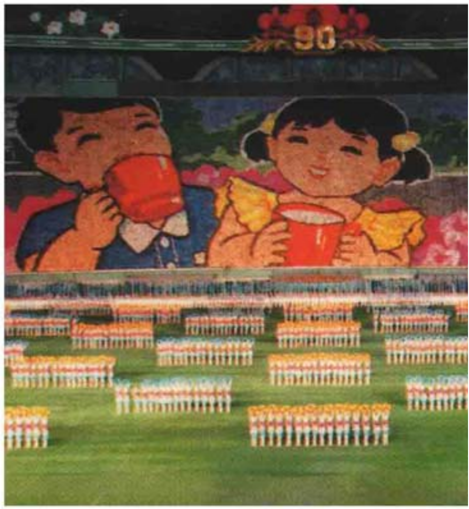
第 3 章「アリラン虹」では、アリラン民族の理想が現実となり、新しい世紀にも一心団結の気概をもって前進するであろう朝鮮の姿を見せている。

第 4 章「統一アリラン」は、国土も一つ、血筋も一つ、言語も一つ、風俗も一つである朝鮮民族の統一への切実な願いと熱い思いが場内を埋め尽くす。

エピローグ「強盛興隆アリラン」は、新しい世紀にも『アリラン』の歌を変わりなく歌いながら強盛大国を建設し、民族の尊厳を輝かそうというアリラン民族の信念と意志を歌っている。

この作品の制作には、マスゲームと芸術分野のすぐれた専門家、それに国内、国際コンクール受賞者をはじめ、多くの芸能人、スポーツマンを含む青少年学生 10 万余名が参加してしる。









朝鮮のマスゲーム

文：　金盛模、卓成一、金哲万

審　査：金正浩

編　集：金盛模

撮　影：崔元凡、李英錫

写真提供：マスゲーム制作団

朝鮮中央写真宣伝社

発　行：外国文出版社

住　所：平壌市西城区域西川洞

No－283139



メーデー・スタジアム

平壌大同（テドン）江上の綾羅（ルンラ）島に建設されたスタジアム。

1986 年 7 月着工、1989 年 5 月 1 日竣工。

延べ坪 20 万 7,000 余㎡、建築面積 16 万 6,000 ㎡、敷地総面積 40 余万㎡。座席数 15 万。

総 16 の半円形日除けで形成された屋根は、表面積が 9 万 4,000 ㎡で、内側に 60m、外側に 40m突き出しており、総体的にパラシュートの模様をしている。

スタジアムの建築様式と工法は、第 16 回国際発明・新技術展覧会で金賞をかちとった。

ここでは、1989 年 7 月の第 13 回世界青年学生祭典の開閉幕行事、1995 年 4 月の平和のための平壌国際スポーツ・文化フェスティバル、2000 年 10 月の大マスゲーム・芸術パフォーマンス『百戦百勝の朝鮮労働党』、その他多くのイベントやスポーツ競技がおこなわれた。